

## GAME RESULT TRANSACTION SYSTEM

**Publication number:** JP2002210183 (A)

**Publication date:** 2002-07-30

**Inventor(s):** O SAITO; SAWADA MICHIIYA; FUKUYOSHI MAKOTO

**Applicant(s):** OKI ELECTRIC IND CO LTD

**Classification:**

- international: A63F7/02; A63F7/02; (IPC1-7): A63F7/02

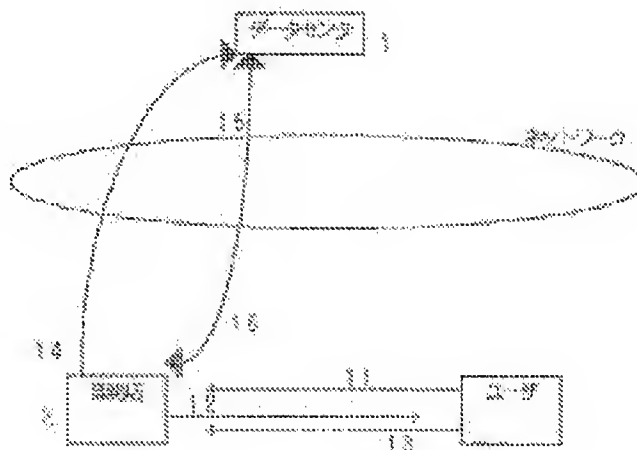
**- European:**

**Application number:** JP20010006445 20010115

**Priority number(s):** JP20010006445 20010115

Abstract of JP 2002210183 (A)

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a data center for handling stored balls in pachinko and transactions regarding the stored balls beyond shops. **SOLUTION:** The data center 1 functions similarly to a bank, receives the stored balls of a user in trust as points and mediates the transactions by the points similarly to the transaction by cash. Desiring person such as the user, a pachinko hall and a gift exchange place opens an account in the data center 1 beforehand. The user saves the points converted corresponding to the number of balls left at the time of playing pachinko in the pachinko hall or medals left by a slot machine in the account and uses them for exchange with gifts and the various kinds of services and in general retail shops as well.



Data supplied from the **esp@cenet** database — Worldwide

(19)日本国特許庁 (J P)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号  
特開2002-210183  
(P2002-210183A)

(43)公開日 平成14年7月30日(2002.7.30)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	データ* (参考)
A 6 3 F 7/02	3 2 8	A 6 3 F 7/02	3 2 8 2 C 0 8 8
	3 2 9		3 2 9
	3 5 2		3 5 2 F
	3 5 4		3 5 4

審査請求 未請求 請求項の数4 O L (全 6 頁)

(21)出願番号 特願2001-6445(P2001-6445)

(22)出願日 平成13年1月15日(2001.1.15)

(71)出願人 000000295

沖電気工業株式会社

東京都港区虎ノ門1丁目7番12号

(72)発明者 王 才棟

東京都港区虎ノ門1丁目7番12号 沖電気  
工業株式会社内

(72)発明者 沢田 三智也

東京都港区虎ノ門1丁目7番12号 沖電気  
工業株式会社内

(74)代理人 100089093

弁理士 大西 健治

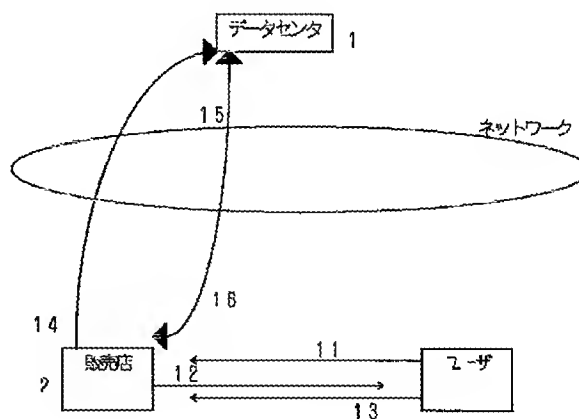
最終頁に続く

## (54)【発明の名称】 遊戯結果取引システム

## (57)【要約】

【課題】 店舗を越えたパチンコにおける貯玉や貯玉に関する取引を取り扱う、データセンタを提供する。

【解決手段】 データセンタ1は銀行と同様の働きをするものであり、ユーザの貯玉をポイントとして預かり、現金による取引と同様にポイントによる取引を仲介する。ユーザ、パチンコ店や景品交換所等の希望者は、予めデータセンタ1に口座を開設する。ユーザは口座に、パチンコ店でパチンコをした際に残った玉や、スロットマシンによって残ったコインの数に応じて変換されるポイントを貯めておき、景品との交換や各種サービス、また、一般小売店でも用いることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ユーザが預け入れる遊戯結果を所定の変換率でポイントに変換するポイント変換手段と、前記ユーザ毎に前記ポイント変換手段によって変換されたポイントを管理するポイント管理手段と、前記ユーザの要求に基づき前記ポイント管理手段によって管理されるポイントを払出する払出手段であって、払出先に応じて払出するポイントを所定の換金率で金に変換して払出する払出手段と、前記払出手段が払出する前に前記ユーザの要求がユーザ本人によるものであることを確認する認証手段と、を備えることを特徴とする遊戯結果取引システム。

【請求項2】 前記ユーザの要求がユーザ本人によるものであるかどうかを確認する認証手段と、を備えることを特徴とする請求項1に記載の遊戯結果取引システム。

【請求項3】 遊戯台の予約を受付ける予約サーバとを備え、ユーザが予約要求とともに前記認証手段で確認されるためのユーザ情報を前記予約サーバに送信し、前記予約サーバが前記払出手段に前記予約要求と前記ユーザ情報に送信し、前記認証手段で確認されたことをもって予約を成立する請求項2に記載の遊戯結果取引システム。

【請求項4】 前記ポイントと景品とを交換する景品交換サーバとを備え、ユーザが景品交換要求とともに前記ユーザ情報を前記景品交換サーバに送信し、前記景品交換サーバが前記払出手段に前記景品交換要求と前記ユーザ情報に送信し、前記認証手段で確認されたことをもって景品交換を成立する請求項2に記載の遊戯結果取引システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、店舗を越えた遊技場における玉やコインに関する取引を扱うシステムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、パチンコに関するシステムとしては、特開平12-107430号に開示するようなシステムが知られている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のシステムは総合的にシステム化されているとは言えず、ユーザにとっては更なる利便性の向上が望まれていた。

【0004】

【課題を解決するための手段】前述の課題を解決するため本発明の遊戯結果取引システムは、ユーザが預け入れる遊戯結果を所定の変換率でポイントに変換するポイント変換手段と、ユーザ毎にポイント変換手段によって変換されたポイントを管理するポイント管理手段と、ユー

ザの要求に基づきポイント管理手段によって管理されるポイントを払出する払出手段であって、払出先に応じて払出するポイントを所定の換金率で金に変換して払出する払出手段と、払出手段が払出する前にユーザの要求がユーザ本人によるものであることを確認する認証手段と、を備える。

【0005】

【発明の実施の形態】《具体例1》店舗を越えた遊技場における遊戯結果である玉やコインに関する取引を扱うデータセンタ1を設ける。遊技場とは、例えばパチンコ店やゲームセンタを指す。データセンタ1は銀行と同様の働きをするものであり、ユーザの玉やコインをポイントとして預かり、現金による取引と同様にポイントによる取引を仲介する。

【0006】ユーザ、パチンコ店や景品交換所、さらには一般の小売店等の希望者は、予めデータセンタ1に口座を開設することで利用登録を済ませておく。ユーザの持つ口座は、原則としてパチンコ店でパチンコをした際に残った玉や、スロットマシンによって残ったコインの数に応じて変換されるポイントを貯めておくことに使用するが、現金を入金してポイントに変換することもできる。データセンタ1におけるユーザテーブルの例を図1に、店側テーブルの例を図2に示す。

【0007】これらのポイントは後述するように景品との交換や各種サービス、また、一般小売店でも用いることができる。玉やコインの換金が公的に認められるようになった場合には、ポイントとして使用するだけでなく現金に換金して使用することもできる。以下の具体例では、ユーザの口座はポイントのみで管理しているが、パチンコの玉数やコインの枚数を用いて管理しても良い。

【0008】一方、パチンコ店や景品交換所等の商品やサービスを提供する販売店2は、その店の形態によりポイントまたは現金で取引を行う。販売店2が現金での取引を希望する場合には、データセンタ1がポイントから現金へ所定の換金率を用いて換算することで、ユーザのポイントを販売店2に現金として渡す。

【0009】ポイントは、データセンタ1に加盟するパチンコ店や景品交換所に関わらず同じ価値を持つものとする。尚、玉やコインからの変換率は統一しても良く、店毎に異なるようにしても良い。店毎に異ならせる場合には、店毎に所定の変換率を持たせるようにすれば良い。データセンタ1における変換率テーブルの例を図3に示す。変換率テーブルは、データセンタ1でなく店において個別に管理されることとしても良い。

【0010】データセンタ1に口座を持つユーザが、販売店2に支払いを行う際の基本的な取引処理の例を図4に示し、以下に説明する。

11. ユーザが、購入したい商品を選択して購入代金の支払方法を決める。

12. 販売店2が、ユーザの決定を受け入れる場合は、

販売店2が欲しい情報を要求する。

13. ユーザは、販売店2が要求する情報を渡す。

14. 販売店2は、ユーザから受取った情報をデータセンタ1に送り、認証を要求する。

15. データセンタ1は、送られた情報に基づき取引きに問題が無いか否かを確認して販売店2に返信する。

16. 販売店2は問題が無いことを確認すると取引きを決定し、データセンタ1に決済を依頼する。

17. データセンタ1は、販売店2の登録情報を参照する。販売店2がポイントによる受取りを希望している場合には、ユーザの口座から商品相当のポイントが減じ、販売店2の口座にそのポイントに移す。販売店2が現金による受取りを希望している場合には、ユーザの口座から商品相当のポイントが減じる。さらに所定の換金率を用いてポイントを現金に換算し、販売店2の口座にその分の現金を入金する。換金率は、ポイントから現金に換算するときの率と現金からポイントに換算するときの率とを異ならせても良い。

【0011】13. において販売店2が要求する情報とは、データセンタ1の口座番号およびそこから支払いをすることを承認する暗証番号が最も簡単である。だが、セキュリティ上の問題があるため、現在使用されているデビットカードのように暗証番号を販売店2に分からないようにデータセンタ1に送るようにしても良い。

【0012】または、ICカードを用いた電子マネーのように予め所定のポイントを口座からカードに移しておく、カードの残高を減じることで支払いを行うようにしても良い。この場合は、認証手続きが不要になるため迅速な取引が可能になる。ただし、販売店2に専用の端末を設ける必要があり、また販売店2がネットワーク上にある場合には他の方法を用いる必要がある。

【0013】または、クレジットカードのような方式を取っても良い。ここではデータセンタ1が唯一存在しているが、銀行と同様の役割であることを考えると複数のデータセンタ1が存在する場合に認証手続きが複雑になることが予想される。この場合には、認証機関を別に設けることで処理の簡略化を図ることができる。販売店2がネットワーク上にある場合、取引きを行う確認の手順を増やすなどして取引きの安全性を増すようにしても良い。

【0014】次に、各種取引にかかる具体例を説明する。

＜パチンコ台の予約＞図5に、パチンコ台の予約をする場合の取引き処理の例を示して説明する。パチンコ店は、予めインターネット上にパチンコ台予約サーバ3を用意しておく。これは、パチンコ店独自に予約サーバ3を設けても良いし、また、複数のパチンコ店が共同で予約サーバ3を設けることとしても良い。

【0015】ユーザは、汎用のインターネットブラウザを使用して、予約サーバ3にアクセスする。予約サーバ3

は、予約のできる台、料金や空き時間等の情報を表示する。パチンコ台は、ユーザが釘の調節具合等を確認できるように写真またはビデオ画像等を用いてホームページに掲載される。また、大当たりの出た回数や出玉数等、これまでの履歴情報も検索できるようにする。パチンコ台予約が有料の場合には、予めホームページに料金を掲載するようにする。通常の支払方法として、現金支払、クレジットカードによる支払、銀行振込による支払等が一般的である。ここでは前述したデータセンタ1の口座を用いた振込による支払を例に挙げて説明する。

21. ユーザは、パチンコ店、パチンコ台、予約時間帯等を選択して予約を要求する。ユーザは、予約要求と共にデータセンタ1振込による支払を選択する。

22. 予約サーバ3は、ユーザの予約要求を確認し、データセンタ1の口座番号および暗証番号をユーザに要求する。

23. ユーザは、データセンタ1の口座番号および暗証番号を入力する。口座番号および暗証番号は、暗号化された後に予約サーバ3へ送信される。

24. 予約サーバ3は、ユーザから送信された暗号化情報に基づきデータセンタ1に照会を行う。併せて予約サーバ3のIDコード等、自らの情報とユーザへの請求料金を送信する。

25. データセンタ1は、予約サーバ3から送信された暗号化情報を解読し、データセンタ1で保管されているユーザの情報と合致するかを確認する。さらに、口座の残高等を確認して振込による支払を行うことに問題が無ければ、ユーザに確認要求を送信する。ユーザの確認がデータセンタ1で受信されると振込手続きを開始する。予約料金相当のポイントがユーザの口座から引き落とされ、予約サーバ3が持つ口座に振り込まれる。予約サーバ3が持つ口座がポイントではなく現金での取引を希望している場合には、データセンタ1が所定の変換率でポイントを換金して予約サーバ3が持つ口座に現金を振り込む。

26. データセンタ1は、予約サーバ3へ手続きが完了したことを知らせる。

27. 予約サーバ3は、ユーザへ手続きが完了したことを知らせる。

【0016】＜店舗以外におけるゲームの実施＞ユーザは、インターネット接続によりパチンコ店のサーバにアクセスしてパチンコゲームを要求する。パチンコ店のサーバに提供されるメニューから希望台を選択すると、パチンコ店のサーバは、パチンコ台動作の動画をパソコンなどの端末に表示する。

【0017】ユーザは、データセンタ1の認証および決済により玉などを購入し、遠隔制御によりパチンコゲームをする。パチンコ台動作の動画は、インターネットでユーザに生中継される。

【0018】ゲーム終了後に玉が残っている場合には、

データセンタ1への貯玉が景品交換かをユーザが選択する。景品交換の場合でも余りの玉がある場合には、データセンタ1に貯玉される。景品交換における具体的な手続きは、後述する。

【0019】＜景品交換＞図6に、景品交換をする場合の取引処理の例を示して説明する。ネットワーク上に存在する景品交換所における取引を説明する。ユーザが、ブラウザでネットワーク上の景品交換所の景品交換サーバ4にアクセスして景品を交換する。または前述したように、店舗以外でゲームをして終了後に玉が残っている場合は、景品交換サーバ4に自動的にアクセスされる。

31. ユーザが景品交換を要求し、景品交換サーバ4に対して認証に必要な情報を送る。ここでは、認証機関5での登録番号を景品交換サーバ4に送信する。

32. ユーザは、認証機関5に対して認証に必要な情報を送る。ここでは、認証機関5での登録番号および暗証番号とを認証機関5に送信する。さらに、景品交換サーバ4の情報（URL等の店を特定できる情報）も送信する。

33. 景品交換サーバ4は、自らの情報とユーザが交換を希望する景品のポイントとを送信し、ユーザから送信された認証機関5での登録番号に基づいて、認証機関5にユーザの認証を請求する。

34. 認証機関5は、景品交換サーバ4から送信されたユーザの登録番号とユーザから送信された登録番号とを、また、両者から送信された景品交換サーバ4の情報が一致するかを照合する。さらに、ユーザから送信された登録番号および暗証番号の組み合わせを照合する。認証機関5は、ユーザの口座のあるデータセンタ1に問い合わせを行っても良いが、予めデータセンタ1からデータを入手しておくことで照合作業の簡略化を行う。

【0020】さらに認証機関5は、ユーザの口座から利用予定ポイントが使用可能（ポイント残高が不足する場合でも実績により認証機関5またはデータセンタ1が貸出しを行う）であれば、景品交換サーバ4からの請求事項を景品交換サーバ4を通さずにユーザへ送信して確認要求を行う。

35. 認証機関5は、ユーザの確認を受取ると取引を承認する旨を景品交換サーバ4に送信し、景品交換所とユーザの景品交換取引が成立する。

37. 認証機関5は、決済の内容をデータセンタ1に送信する。

38. 景品交換所は、交換した景品を郵送などでユーザに届ける。

39. データセンタ1は、認証機関5からの決済情報に基づいて、ユーザのデータセンタ1口座のポイントを減じ、景品交換所の口座に振り込む。景品交換所が持つ口座がポイントではなく現金での取引を希望している場合には、データセンタ1が所定の変換率でポイントを換金

して景品交換所が持つ口座に現金を振り込む。

【0021】このように認証機関5を設けて認証作業を代行することで、データセンタ1が複数存在する場合でも、認証作業が簡単に行えるようになる。ここではネットワーク上に存在する景品交換所における例を説明したが、データセンタ1に加盟する一般小売店であれば、同様に取引することが可能である。この場合は、ICカードによる電子マネーやデビットカードと同様な認証方法を使用することで手続きを簡略化することができる。

【0022】＜サービス代行機構6を通じた景品交換＞前述した構成に加えて、ネットワーク上に存在するサービス代行機構6を設ける。図7に、ユーザがサービス代行機構6を通して景品交換をする場合の取引処理の例を示して説明する。

41. ユーザは、サービス代行機構6サーバにアクセスして、欲しい商品を入力する。

42. サービス代行機構6は、ユーザが要求した商品情報に基づき、ネットワーク上に複数存在する景品交換サーバ4の中から、ユーザが欲しい商品に対する交換に必要なポイント数および手数料を検索する。

43. このとき、各景品交換所によって景品の対価がパチンコの玉数、コインの枚数、ポイント等表示が区々である。サービス代行機構6は、これを統一された、例えばポイントに変換してユーザに連絡する。または、サービス代行機構6サーバにユーザがアクセスした際に表示するようにしても良い。

44. ユーザは、連絡結果（または表示結果）から自分の条件に合う景品交換所を決定して景品交換する。

【0023】次に、景品交換所側も条件を指定して景品交換をする場合の取引例を示して説明する。

51. ユーザは、欲しい商品および交換に必要なポイント数の上限を指定してサービス代行機構6に依頼する。

52. サービス代行機構6は、ユーザが要求した商品および交換に必要なポイント数の上限の条件を各景品交換所に提示する。

53. 景品交換所は、提示されたユーザの条件に合致するように入札する。または、予め商品に対するポイント数下限を各景品交換所がサービス代行機構6に登録しておき、ユーザの条件に合致した時には自動で入札代行するようにしても良い。

54. サービス代行機構6は、入札結果をユーザに連絡するか、またはサーバ上に表示する。

55. ユーザは、入札結果を確認して購入する景品交換所を決定する。ここでは、ユーザが先に条件を決めてから各景品交換所が入札することとしたが、景品交換所が設定したポイント数下限に基づき、複数のユーザが入札を行うようにしても良い。

【0024】景品交換所によって現金表示やポイント表示が異なっていたり、手数料が異なっていたりする場合でも、サービス代行機構6がサービスを代行することに

より、ユーザが比較検討することが容易に行える。

【0025】以上、詳細に説明したように、データセンタが、ポイントでの取引を現金に換金することによって、一般小売店でもポイントでの取引に参加し易くなる。このようにポイントを用いて景品交換できる店が増えることによって、より集客効果が高まる。また、実際のポイントや現金の振込みは取引の度に行うのではなく、一定期間毎にまとめて行うようにしても良い。

【0026】また、パチンコ店および景品交換所では、来店数や景品交換の回数等により、ユーザにポイントを付与することとしても良い。このポイントはユーザが持つデータセンタの口座に振り込まれる。加盟しているパチンコ店や景品交換所は、ユーザにポイントを付与することにより集客効果を高められる。パチンコ店により付与するポイント数が異なるようにしても良い。データセンタでも、利用実績やポイント残高に応じて、ユーザやパチンコ店などにポイントを付与することとしても良い。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるデータセンタにおけるユーザテーブルの構成図である。

【図1】

ユーザ	口座番号	ポイント残高	備考
a	1111111	100,000	
b	1111112	-10,000	ポイント貸し中止
c	1111113	200,000	

【図3】

店	玉ーポイント	コインーポイント	備考
A	1.0	2.0	
B	0.9	1.5	
C	1.1	-	コインは扱わない

【図2】本発明によるデータセンタにおける店側テーブルの構成図である。

【図3】本発明によるデータセンタにおける変換率テーブルの構成図である。

【図4】本発明によるユーザが販売店側に支払いを行う際の基本的な取引処理の例を示す図である。

【図5】本発明によるパチンコ台の予約をする場合の取引処理の例を示す図である。

【図6】本発明による景品交換をする場合の取引処理の例を示す図である。

【図7】本発明によるユーザがサービス代行機構を通して景品交換をする場合の取引処理の例を示す図である。

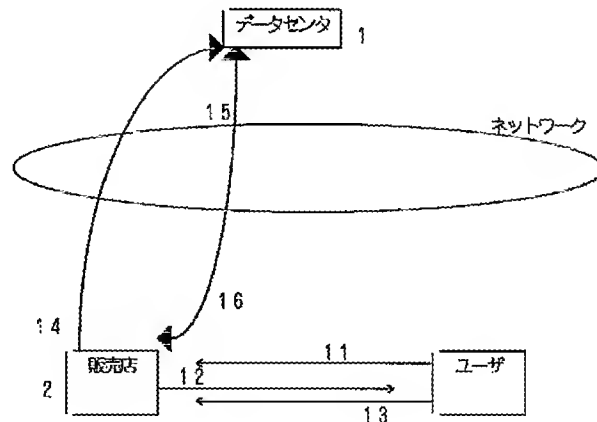
【符号の説明】

- 1：データセンタ
- 2：販売店
- 3：予約サーバ
- 4：景品交換サーバ
- 5：認証機関
- 6：サービス代行機構

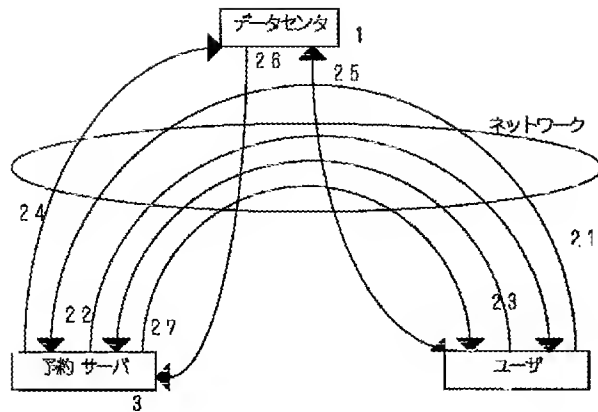
【図2】

店	口座番号	ポイント残高	現金残高	換金率	備考
A	2111111	100,000,000	100,000	2.0	
B	2111112	0	3,000,000	1.5	現金のみ扱い
C	2111113	200,000	100,000	1.7	

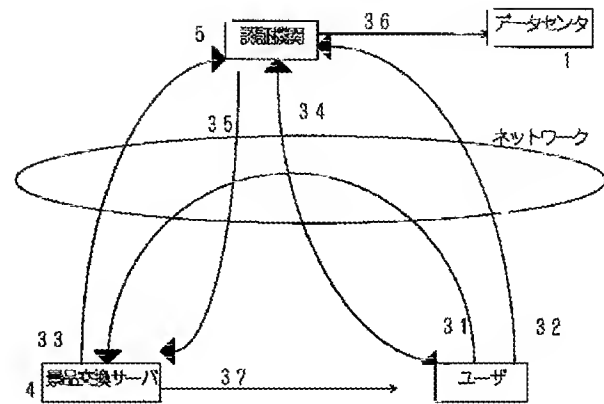
【図4】



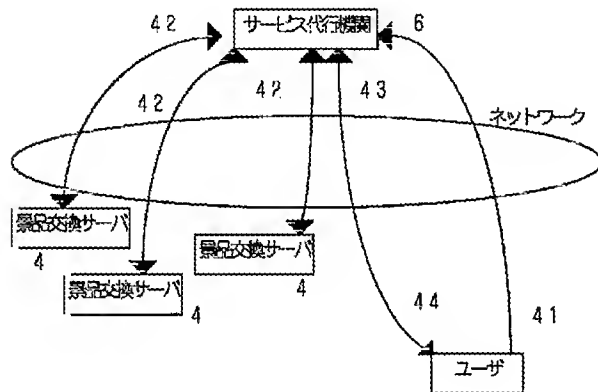
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

(72)発明者 福吉 誠  
東京都港区虎ノ門1丁目7番12号 沖電気  
工業株式会社内

Fターム(参考) 2C088 BB33 BB34 BC77 BC80 CA31  
CA35